Pharaon

Jako dziecko faraona, większość życia poświęcisz na przygotowaniu swojej podróży w zaświaty. Organizuj okazałe rytuały pogrzebowe. Potraktuj cnotę i sprawiedliwość jako cel swojego istnienia. Każda z twoich akcji będzie wzięta pod uwagę w trakcie sądzenia twojej duszy!

Projektanci: Sylvain “Sylas” Lasjuilliarias i Henri “Pym” Molliné, ilustracje: Christine Alcouffe, wydawca: Catch Up Games, dystrybucja: Blackrock Games. Projekt graficzny: Christine Alcouffe - Opracowanie: Clément Milker – Wersja polska: Grzegorz Wojtyl – Czerwiec 2020 - Catch Up Games

Zawartość

1 plansza centralna złożona z 5 części i koła akcji
1 plansza piramidy czasu
30 kafelków słoi
1 znacznik pierwszego gracza
1 znacznik faraona
1 znacznik kierunku
120 żetonów surowców
1 woreczek ofiar
40 żetonów ofiar
30 kart rzemieślników
26 kart arystokratów
40 drewnianych znaczników (5 dużych dysków, 5 kostek, 30 małych dysków)
5 plansz Zdrajcy
1 notes punktacji

Uwaga: poniższy opis dotyczy gry dla 3 do 5 graczy. Ilustracje tu zawarte przedstawiają rozgrywkę dla 3 graczy. Zmiany dla 2 graczy i rozgrywki solo są opisane na stronie 8.

1 plansza centralna

Na środku stołu losowo złóż pięć dużych części w koło.
W środek włóż koło akcji, które połączy wszystkie pięć części.
Po prawidłowym złożeniu planszy będziesz mógł swobodnie poruszać górną częścią koła akcji bez poruszania reszty planszy.

1 plansza piramidy czasu

Umieść ją obok planszy głównej

30 kafelków słoi

Potasuj wszystkie kafelki i umieść je zakryte na stosie obok piramidy.
Odkryj tyle słoi, ilu jest graczy.

1 znacznik kierunku

Umieść ten znacznik na losowej stronie, tak aby każdy mógł go widzieć.
Ten znacznik wskazuje kierunek, w którym koło akcji będzie się obracać podczas rozgrywki.

Znacznik faraona

1 znacznik pierwszego gracza i 1 znacznik faraona

Losowo wybierz pierwszego gracza. Gracz ten dostaje znacznik pierwszego gracza.
Znacznik faraona połóż obok piramidy czasu.

Znacznik pierwszego gracza

5 dużych dysków, 5 kostek i 30 małych dysków

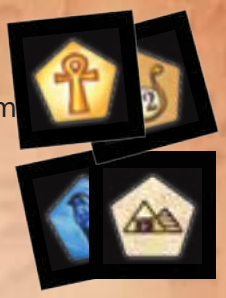
Każdy z graczy wybiera kolor i bierze osiem odpowiadających znaczników.
Następnie umieszcza duży dysk na planszy piramidy, na pierwszym miejscu po lewo.
Kostki gracza powinny zostać umieszczone w Komnacie Grobowej, na lewo od pierwszego kroku na torze konstukcji.
Każdy z graczy umieszcza swoje małe dyski poniżej każdego z torów na Nilu.
Gracze zatrzymują ostatni dysk przed sobą, dla przypomnienia koloru jaki reprezentują.

120 żetonów surowców

Stwórz sześć stosów dla każdego z surowców obok planszy.

1 woreczek ofiar i 40 żetonów ofiar

Umieść wszystkie żetony ofiar w worku i połóż go obok Świątyni. Dobierz po dwa żetony z worka i umieść je na odpowiednim miejscu w Świątyni. W Świątyni powinno znajdować się tyle par żetonów ofiar, ilu jest graczy, plus jedna dodatkowa para. Następnie dobierz tyle dodatkowych żetonów, ile jest par, i umieść je na polu bonusowym, w środku Świątyni.



26 kart arystokratów

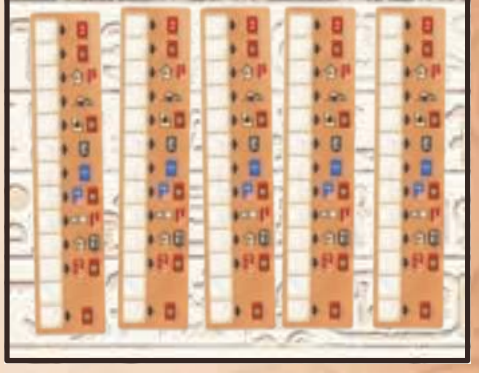
Potasuj karty w zakryty stos obok Pałacu. Połóż po jednej karcie arystokraty na każdym z trzech miejsc.

30 kart rzemieślników

Potasuj karty w zakryty stos obok Warsztatu. Połóż po Jednej karcie rzemieślnika na każdym z czterech miejsc.

5 płytek Zdrajcy

Te płytki są używane jedynie w trybie solo (strona 8).



Przed rozgrywką

Zaczynając od gracza na prawo od gracza rozpoczynającego, a następnie przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy:

- Dobiera dwie karty arystokratów, wybiera jedną z nich i kładzie odkrytą przed sobą. Umiejętności arystokratów są opisane na stronie 10.
- Wybiera jeden z odkrytych słoi obok piramidy czasu. Dobiera trzy wskazane na nim surowce i odrzuca ten słój.
- Dobiera dwa żetony srebra.

Arystokratów, którzy nie zostali wybrani, wtasujcie z powrotem do talii. Ponownie odsłońcie tyle słoi, ilu jest graczy. Jesteście gotowi do rozgrywki!

Pierwsza rozgrywka

Sugerujemy, aby podczas pierwszej rozgrywki zastąpić zasady wybierania arystokratów następującą regułą: wybierz z talii pięć kart Skrybów, potasuj je i rozdaj po jednym każdemu z graczy, grających po raz pierwszy. Będzie to ich początkowy Arystokrata.

Uwaga: podczas danej rozgrywki, gracze mogą chcieć grać według tej zasady, a inni grać według reguł przedstawionych w instrukcji.

Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak największej ilości Punktów Prestiżu na koniec gry. Twoim zadaniem będzie jak najlepsze wykorzystanie surowców. Będziesz budować okazałą komnatę grobową, uzyskiwać pomoc wpływowych arystokratów, składać ofiary, i rozwijać swoje państwo nad Nilem. Akcje te pomogę ci wypełnić wymagania bogów, oraz zapewnią ci prestiż! Kluczem do wygranej będzie koło akcji, które określi koszt każdej z akcji.

Rozgrywka

Gra składa się z pięciu rund. Podczas każdej z nich, zaczynając od gracza rozpoczynającego, gracze będą wykonywać tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Runda trwa do czasu, aż wszyscy gracze zdecydują się spasować.

W swojej turze gracz może:

A. Użyć akcji na planszy
albo
B. Spasować

Następnie kolejny gracz wykonuje swój ruch.

A. Wykonywanie akcji na planszy

Plansza główna jest złożona z pięciu części, każda oddzielona od siebie kolumną boga. W swojej turze gracz może wykonać jedną akcję na dowolnej części planszy. Aby to zrobić, gracz musi opłacić najpierw **koszt wejścia**, a następnie **koszt akcji** tej części planszy.

Koszt wejścia

Koło akcji wskazuje jeden z surowców przed każdą z części planszy głównej. Aby móc wykonać akcję w tej części, gracz musi umieścić dany surowiec na jednym z dostępnych miejsc na kole. Surowiec nigdy nie może zostać umieszczony na miejscu, które jest już zajęte. Jeśli nie ma już więcej wolnych miejsc, nie ma możliwości skorzystania z tej akcji do końca danej rundy.

Ważne: czwarte miejsce przed każdym z obszarów Jest używane jedynie w rozgrywce dla 4 i 5 graczy. Jeśli graczy jest mniej – zignoruj je.

Koszt akcji

Kiedy koszt wejścia jest już opłacony, gracz może użyć akcji tego obszaru. Aby to zrobić, gracz musi opłacić koszt akcji wskazany na danym obszarze. Surowiec użyty do opłacenia kosztu wejścia na kole może zostać wykorzystany do zniżki kosztu akcji, jeśli się zgadza. Dlatego też, dobrze jest wykorzystać surowiec użyty na kole do opłacenia kosztu akcji.

Surowce wykorzystane do opłacenia **kosztu akcji** są od razu zwracane do zasobów ogolnych.

Przykład: akcja w Warsztacie wymaga trzech identycznych surowców. Sylvain wydał już 1 do opłacenia kosztu wejścia, więc może wydać dodatkowe 2 , aby opłacić koszt akcji. Mógłby też wydać 3 surowce innego koloru zamiast 2 .

Surowce

Istnieje pięć różnych surowców podstawowych, które gracze mogą zdobywać i wydawać podczas rozgrywki. Surowce te reprezentują dziedziny wpływów, i źródła władzy w starożytnym Egipcie.

Agrokultura **Sprawiedliwość** **Szlachetność**

Budownictwo **Handel**

Oprócz pięciu surowców podstawowych istnieje dziki surowiec, Srebro, symbol mądrości. Może zostać użyty w kazdej sytuacji, aby zastąpić inny surowiec.

Srebro

Żetony surowców występują w dwóch różnych kształtach:

Kwadratowy żeton przedstawia **koszt**. Gracz **wydaje** taki surowiec.

Okrągły żeton przedstawia **wpływ**. Gracz **otrzymuje** taki surowiec.

Gracze trzymają swoje surowce odkryte przed sobą. Kiedy zdobywają surowiec, pobierają go z zasobów i dodają do swojej puli. Kiedy wydają surowce, usuwają je ze swojej puli. Jeśli w zasobach nie ma danego surowca, gracz nie otrzymuje nic.

Słoje

Kiedy gracz zdobywa słój, otrzymuje trzy wskazane surowce na tym słoju, a następnie odrzuca go. Jeśli słój powinien zostac dobrany, a stos jest pusty, potasuj odrzucone słoje aby stworzyć nowy stos słojów, a następnie odkryj i dobierz nowy słój.

Akcje

Każdy obszar na planszy zapewnia konkretne akcje. Koszt akcji jest inny na każdym obszarze.

Świątynia

Koszt akcji: 1 dowolny surowiec + 1 opcjonalny surowiec tego samego typu

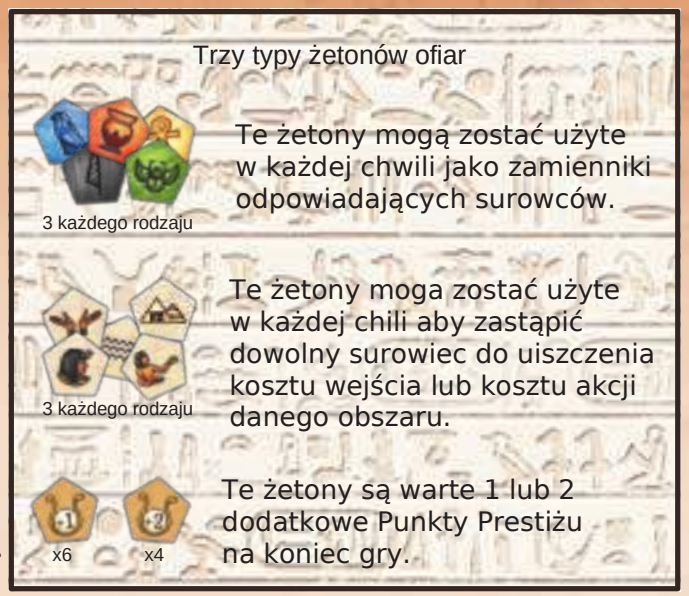
Weź jedną z par żetonów ofiar, które są dostępne. Gracz ma opcję **zapłacić dodatkowy surowiec** tego samego typu aby wziąć **jeden dodatkowy żeton ofiary**. Ten dodatkowy żeton może być dobrany:

- **ze środka Świątyni**
- **losowo z woreczka ofiar.**

Przykład: Christine wydaje 1, aby wejść do Świątyni. Koszt wejścia opłaca koszt akcji i Christine dobiera parę żetonów. Decyduje się wydać dodatkowy, aby dobrać trzeci żeton ofiary, i dobiera go ze środka Świątyni.

Christine mogła wydać 2 surowce tego samego typu poza kosztem wejścia, aby uzyskać taką samą korzyść.

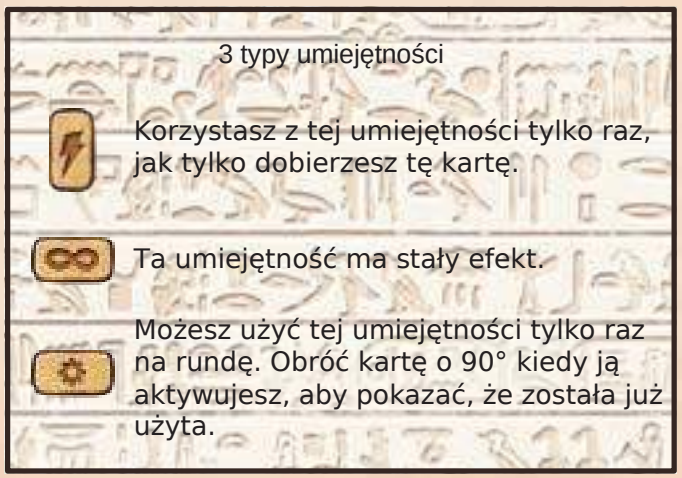
Pary żetonów i żetony ze środka Świątyni zostają uzupełnione dopiero na koniec rundy.
Jeżeli chcesz dobrać żeton z woreczka, a ten jest pusty, wrzuć do niego wszystkie zużyte żetony ofiar. Jeżeli nadal jest ich za mało, stwórz najpierw tyle par żetonów ofiar ile możesz, a następnie uzupełnij miejsce na środku Świątyni.


Trzy typy żetonów ofiar
3 każdego rodzaju
Te żetony mogą zostać użyte w każdej chwili jako zamienniki odpowiadających surowców.
3 każdego rodzaju
Te żetony moga zostać użyte w każdej chili aby zastąpić dowolny surowiec do uiszczenia kosztu wejścia lub kosztu akcji danego obszaru.
x6
x4
Te żetony są warte 1 lub 2 dodatkowe Punkty Prestiżu na koniec gry.

Pałac

Koszt akcji: 5 różnych surowców

Weź jedną kartę arystokraty spośród odsłoniętych lub losową ze stosu. Umieść ją odsłoniętą przed sobą. Powinny być dostępne zawsze 3 karty arystokratów do wyboru. Jeśli jakieś miejsce jest puste, natychmiast należy dobrać nową kartę arystokraty ze stosu. Miejsce nie może być puste, jeśli w stosie nadal są karty.
Po dobraniu arystokraty, możesz korzystać z jego umiejętności, która jest przedstawiona u dołu karty.


3 typy umiejętności
Korzystasz z tej umiejętności tylko raz, jak tylko dobierzesz tę kartę.
Ta umiejętność ma stały efekt.
Możesz użyć tej umiejętności tylko raz na rundę. Obróć kartę o 90° kiedy ją aktywujesz, aby pokazać, że została już użyta.

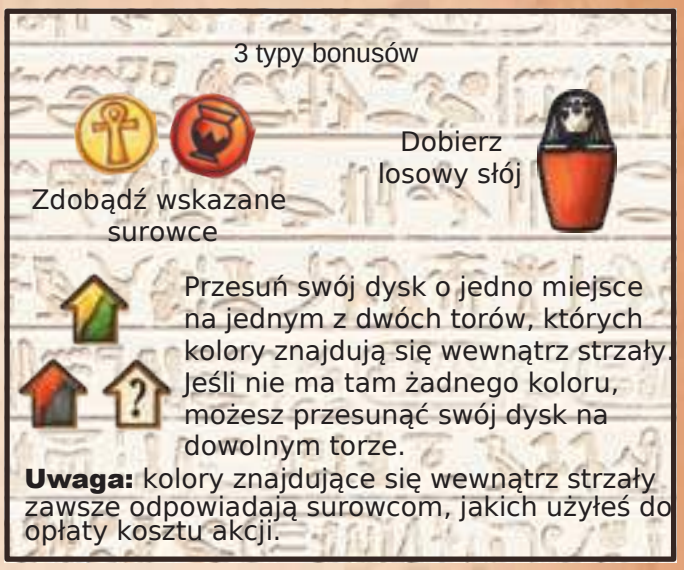
Każdy arystokrata zapewnia Punkty Prestiżu na koniec gry, według opisów przedstawionych w górnej części karty.

Umiejętności arystokracji i punktowanie są opisane szczegółowo na strone 10.

Nil

Koszt akcji: 2 surowce

Zdobądź bonusy wskazane na polu, którego koszt zdecydowałeś się opłacić.


3 typy bonusów
Zdobądź wskazane surowce
Dobierz losowy słój
Przesuń swój dysk o jedno miejsce na jednym z dwóch torów, których kolory znajdują się wewnątrz strzały. Jeśli nie ma tam żadnego koloru, możesz przesunąć swój dysk na dowolnym torze.
Uwaga: kolory znajdujące się wewnątrz strzały zawsze odpowiadają surowcom, jakich użyłeś do opłaty kosztu akcji.

Na koniec gry każdy dysk jest warty Punkty Prestiżu, w zależności od pozycji jaką osiągnął na torze.

Przykład: Henri wydaje 1, aby opłacić koszt wejścia. Chce podnieść swój dysk na niebieskim i czerwonym torze. Wydaje 1 i 1, aby opłacić koszt akcji.

Zdobywa oraz przesuwa swój dysk o jedno miejsce do góry na niebieskim i czerwonym torze. Zamiast tego, mógł przesunąć jeden dysk o dwa miejsca.

Warsztat

Koszt akcji: 3 identyczne surowce

Weź jedną kartę rzemieślnika spośród czterech odsłoniętych lub losową ze stosu. Umieść ją odsłoniętą przed sobą. Natychmiast zdobywasz surowce wskazane po prawej stronie karty. Jeśli jest tam słój, losowo dobierz go ze stosu, i zdobądź wskazane na nim surowce. Każdy rzemieślnik jest warty Punkty Prestiżu na koniec gry.

Powinny być dostępne zawsze cztery karty rzemieślników do wyboru. Jeśli jakieś miejsce jest puste, natychmiast należy dobrać nową kartę ze stosu. Miejsce nie może być puste, jeśli w stosie nadal są karty.

Komnata Grobowa

Koszt akcji: od 2 do 4 surowców, wskazany na kolejnych krokach na torze Komnaty Grobowej.

Przesuń swoją kostkę na następny poziom konstrukcji Komnaty Grobowej. Na koniec gry zdobędziesz tyle Punktów Prestiżu, ile wskazuje krok, który osiągnąłeś.

B. Pasowanie

Kiedy gracz pasuje, umieszcza swój dysk kolejności ruchu na piramidzie czasu. Gracz umieszcza go na pierwszym miejscu po lewej stronie, w rzędzie gdzie nie ma dysku innego gracza. Gracz wybiera jeden ze słojów leżących obok piramidy i otrzymuje wskazane surowce.

Przykład: Maël (żółty) pasuje. Umieszcza swój dysk na pierwszym miejscu po lewo w drugim rzędzie, gdyż w pierwszym jest już dysk innego gracza. Następnie wybiera jeden z pozostałych słojów i otrzymuje surowce.

Gracz, który spasował **nie może wykonywać akcji** do końca rundy. Kiedy następuje jego kolej na ruch, **przesuwa swój dysk** o jedno miejsce w prawo. **Otrzymuje bonus** wskazany przez dysk, lub jeden z bonusów z lewej strony. Gracz, który dotarł do końca rzędu nie może już przesunąć dysku, ani otrzymać żadnego bonusu.

Bonusy piramidy czasu

- Gracz bierze znacznik pierwszego gracza. Kolejna runda rozpocznie się od jego ruchu. Znacznik pierwszego gracza jest warty 3 PP na koniec gry.
- Gracz otrzymuje 1 dowolny surowiec podstawowy. Gracz nie może otrzymać Srebra.
- Gracz otrzymuje 1 Srebro z zasobów.
- Gracz otrzymuje 1 żeton ofiay. Dobiera go ze środka Świątyni lub losowo z woreczka z żetonami ofiar.

Przykład: Sebastien (czerwony) spasował już wcześniej. Kiedy kolejka wraca do niego, przesuwa swój dysk w prawo na piramidzie czasu. Otrzymuje 1 z zasobów. Zamiast tego mógł wybrać jeden z surowców, ponieważ uzyskał ten bonus w poprzedniej turze.

Koniec rundy i przygotowanie do następnej

Kiedy wszyscy gracze spasują runda dobiega końca. Nikt **nie przesuwa już dysku na piramidzie.** Gracz, który spasował jako ostatni, przesuwa swój dysk o jedno miejsce w prawo na torze rundy, zamiast na piramidzie. Pozostali gracze również przesuwają swoje dyski w to miejsce i zaczyna się nowa runda.

- Przenieś wszystkie żetony z koła z powrotem do zasobów.
- Dobierz tyle żetonów ile potrzeba z woreczka z ofiarami, żeby wypełnić Świątynię. Powinno być tyle par żetonów ofiar, ilu jest graczy, plus jedna para. Na środku Świątyni powinno znajdować się tyle żetonów ofiar ile jest par. Jeśli nie ma wystarczająco żetonów w woreczku, wszystkie odrzucone żetony ofiar powinny znaleźć się z powrotem w woreczku. Jeśli nadal jest ich za mało, należy najpierw wypełnić Świątynię parami żetonów, a następnie umieścić resztę żetonow na środku Świątyni.

- Obróć koło o jeden krok w kierunku wskazanym przez znacznik kierunku tak, aby uformowały się nowe kolumny.
- Odśwież karty arystokratów z umiejętnością.
- Obok piramidy czasu, odkryj tyle nowych słojów, ilu jest graczy.

Uwaga : zignoruj ten krok jeśli jest to ostatnia runda. Nikt nie otrzymuje słoja po spasowaniu w piątej rundzie.

Kiedy skończy się ostatnia piąta runda, następuje punktacja końcowa.

Następca faraona

Pierwszy gracz, który zdobędzie **dwie karty** arystokratów i osiągnie **trzeci poziom konstrukcji** w Komnacie Grobowej, zostaje nowym faraonem.

Otrzymuje znacznik faraona, który wart jest **7 Punktów Prestiżu** na koniec gry.

Cele bogów

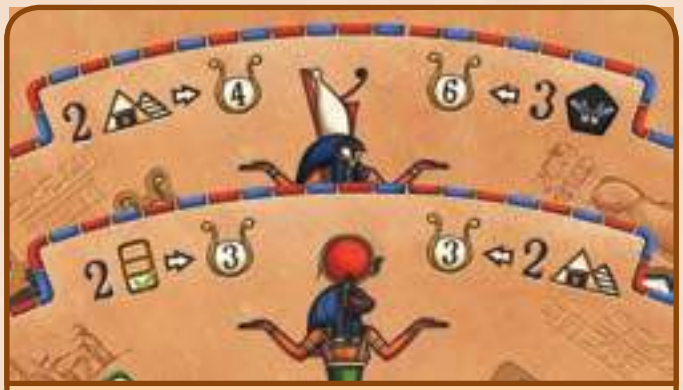
Bogowie przedstawieni na kolumnach, które dzielą planszę, tworzą pięć celów, które będą się różnić w każdej rozgrywce, w zależności od złożenia planszy. Nad każdym z bogów, po lewo i po prawo, widnieje warunek do wypełnienia oraz ilość punktów do zdobycia. Można zdobyć punkty jedynie za **pełny warunek. Na koniec gry**, jeśli gracz spełnił **warunek po lewo i po prawo**, cel jest **osiągnięty**. **Gracz zdobywa wtedy sumę Punktów Prestiżu** wskazanych po lewo i po prawo od danego boga. Jeśli gracz wypełni warunek **częściowo**, wtedy **nie spełnia celu i nie otrzymuje punktów** od tego boga.

Warunki bogów

Aby zadowolić boga, każdy z dwóch warunków otaczających boga musi zostać spełniony.

2	Zbuduj przynajmniej 2 poziomy Komnaty Grobowej do końca gry.
3	Posiadaj przynajmniej 3 żetony ofiar na koniec gry.
2	Posiadaj przynajmniej 2 karty arystokratów na koniec gry.
3	Posiadaj przynajmniej 3 karty rzemieślników na koniec gry.
3	Twój dysk musi znajdować się na przynajmniej 3 torach na Nilu

Ważne: aby wypełnić warunki dwóch bogów otaczających ten sam obszar, gracz **nie może liczyć tego samego elementu dwukrotnie**. Dowolna liczba graczy może spełnić warunki danego boga.



Przykład: aby zadowolić tych dwóch bogów, gracz musi wybudować 4 poziomy Komnaty Grobowej, posiadać 3 żetony ofiar i mieć dyski na dwóch torach na Nilu. Jest to warte 16 PP. Jeśli gracz miałby mniej niż 3 żetony ofiar, zdobyłby tylko 6PP, ponieważ zadowoliłby tylko jednego boga (dolnego).

Punktacja końcowa

Gra kończy się po pięciu rundach i następuje punktowanie końcowe. Weź notes punktacji i wypełnij tyle kolum, ilu jest graczy. Następnie podlicz punkty.

Cele bogów

Gracz sprawdza czy udało mu się spełnić oba wymagania każdego z pięciu bogów. Za każdego zadwolonego boga, gracz otrzymuje sumę Punktów Prestiżu wskazaną po lewej i prawej stronie tego boga. Każdy częściowo zadowolony bóg nie jest nic warty.

Arystokraci

Gracz sumuje Punkty Prestiżu zdobyte przez jego arystokratów. Szczegółowa punktacja jest opisana na stronie 10.

Rzemieślnicy

Gracz dodaje Punkty Prestiżu wskazane na jego kartach rzemieślników.

Komnata Grobowa

Gracz zdobywa Punkty Prestiżu wskazane na ostatnim poziomie jaki udało mu się osiągnąć.

Tory na Nilu

Za każdy tor na Nilu, na którym leży dysk, gracz otrzymuje Punkty Prestiżu zgodnie z poziomem jaki osiągnął: 0, 3 lub 7 PP.

Surowce/Żetony ofiar

Gracz zdobywa 1 Punkt Prestiżu za każdy niewykorzystany surowiec (także Srebro) i żeton ofiary. Następnie dodają bonusowy Prestiż z żetonów ofiar.

Faraon/Pierwszy gracz

Gracz, który posiada znacznik faraona zdobywa 7 Punktów Prestiżu.
Gracz, który posiada znacznik pierwszego gracza zdobywa 3 Punkty Prestiżu.

Gracz z największą ilością Punktów Prestiżu wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz ze znacznikiem faraona. Jeśli nikt nie posiada tego znacznika wygrywa gracz, ktory ma najwięcej niewykorzystanych surowców i/lub żetonów ofiar. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą zwycięstwo.

Zasady dla dwóch graczy

Rozgrywka dla dwóch graczy wygląda tak samo jak dla większej ilości poza jednym wyjątkiem.

Słoje dostępne obok piramidy czasu

Umieść trzy odkryte słoje obok piramidy czasu podczas przygotowania gry i na zakończenie rundy. Na początku gry oraz na początku nowej rundy, surowce wskazane na **słoju, który nie został wybrany, są umieszczane na odpowiednich miejscach na kole akcji.**

Przykład: Christine i Maël spasowały podczas tej rundy i wybrały słoje. Następnie kładą surowce wskazane na trzecim słoju na kole akcji. 3 pola , oraz są niedostępne w tej turze. Dostępne będą tylko 2 czerwone miejsca i tylko jedno żółte.

Tryb Solo: Konspiracja Zdrajcy

Czas sukcesji nadchodzi szybko, ale niektórzy arystokraci u boku twojego ojca, faraona, mają duże ambicje. Jest już jasne, że jeden z nich planuje konspirację, i chce wykorzystać twój młody wiek aby zasiąść na twoim tronie.

W tym trybie gry grasz sam przeciwko wirtualnemu przeciwnikowi, Zdrajcy. Twoim zadaniem jest pokonać go przed koncem gry, poprzez zdobycie **większej ilości Punktów Prestiżu.** Przemyśl swoją strategię i nie zapominaj, żeby mieć na oku tego potężnego przeciwnika.

Przygotowanie

Ułóż planszę zgodnie z opisem na stronach 2 i 3. Odkryj tylko 2 słoje obok piramidy. Wybierz kolor elementów Zdrajcy, tak jak dla normalnego gracza, i umieść je na planszy.
Losowo umieść pięć płytek Zdrajcy obok siebie, jaśniejszą stroną do góry. Weź po jednym z pięciu surowców podstawowych i połóż je losowo na każdej z płytek Zdrajcy, na najniższym możliwym miejscu. W ten sposób do każdej płytki, na czas rozgrywki, jest przypisany jeden z podstawowych surowców.
Zostaw wolne miejsce obok płytek Zdrajcy, aby móc trzymać tam zdobyte przez niego elementy. Weź tyle słojów ile wskazuje pierwsza płytka po lewo, i nie patrząc na nie, ułóż je w zakryty stos obok płytek Zdrajcy.

W Świątyni połóż trzy pary żetonów ofiar po lewej stronie. Dobierz trzy żetony na środek Świątyni, i upewnij się, że są ułożone **w jedną kolumnę**.

Wybierz arystokratę na początek gry, jeden z dostępnych słojów, oraz 2 , tak jak w normalnej rozgrywce.
Tak jak w rozgrywce dla dwóch graczy, surowce na niewybranym słoju wędrują na odpowiadające miejsca na kole akcji, a słój wraca do zasobów. Następnie odsłoń dwa nowe słoje.
Umieść kartę arystokraty, której nie wybrałeś, obok płytek Zdrajcy. Jest to arystokrata, który będzie reprezentował Zdrajcę w tej rozgrywce.

Uwaga: Jeśli grasz w trybie pierwszej rozgrywki, Zdrajca startuje z jednym z czterech pozostałych Skrybów.

Losowo ustal pierwszego gracza. Możesz rozpocząć rozgrywkę.

Podnieś poziom trudności Zdrajcy

Możesz podnieść poziom trudności trybu solo poprzez odwrócenie 1 do 5 płytek na stronę ciemniejszą. Im więcej plansz odwrócisz, tym trudniej będzie ci pokonać Zdrajcę.

Rozgrywka

Rozgrywka toczy się normalnie. Tak jak prawdziwy przeciwnik, Zdrajca wykonuje ruchy. Zdrajca może spasować przed tobą i poruszać się na piramidzie, albo nadal wykonywać swoje ruchy po tym, jak spasowałeś. Inne jest tylko to, jakie ruchy wykonuje ten przeciwnik w swojej turze.

Tura Zdrajcy

Odsłoń słój ze stosu Zdrajcy, aby **rozegrać jego turę**. Umieść **surowiec narysowany na dole słoju** na płytce Zdrajcy. Następnie wybierz jeden z surowców z górnej części słoja i umieść go na płytce Zdrajcy, a drugi na kole akcji. Bez względu na to co wybierzesz, wszystkie surowce **muszą zostać gdzieś przydzielone**.

Umieść surowiec na płytce Zdrajcy

Umieść surowiec na płytce Zdrajcy, która została powiązana z tym surowcem podczas przygotowania. Połóż go na pierwszym wolnym miejscu zaczynając od dołu. Jeśli obok zakrytego miejsca są narysowane ikony, **odpowiednie akcje są natychmiast rozpatrywane** (zobacz akcje po prawej).
Jeśli płytka Zdrajcy, na której chcesz umieścić surowiec jest pełna, umieść ten surowiec na kolejnej płytce po prawo. Jeśli wszystkie płytki po prawej stronie są zajęte, umieść surowiec na pierwszej płyce z lewej.

Umieść surowiec na kole akcji

Umieść surowiec na wolnym polu odpowiadającego koloru. Jeśli wszystkie trzy miejsca tego koloru są zajęte, nie możesz wybrać tego surowca do umieszczenia na kole.
Uwaga: jeśli na kole nie ma miejsca na żaden z dwóch surowców, wtedy oba surowce muszą zostać umieszczone na płytkach Zdrajcy, zaczynając od lewego.

Efekty ikon Zdrajcy

Zdrajca przesuwa swoją kostkę o jeden poziom do przodu w Komnacie Grobowej.

Na koniec gry, Zdrajca zdobywa Punkty Prestiżu za cel danego boga.

Zdrajca bierze jednego z dostępnych arystokratów. Numer oznacza którego, licząc od lewej. Zdrajca zatrzymuje go do końca gry. Zignoruj efekty na tej karcie.

Na koniec gry, każda karta arystokraty w posiadaniu Zdrajcy warta jest najwyższą osiągniętą wartość Punktów Prestiżu. Zignoruj punktację przedstawioną na karcie.

Odrzuć jednego z dostępnych arystokratów. Numer oznacza którego, licząc od lewej. Zdrajca nie zatrzymuje tej karty i nie jest ona brana pod uwagę podczas punktacji końcowej.

Zdrajca bierze jednego z dostępnych rzemieślników z najwyższą liczbą Punktów Prestiżu i zatrzymuje go do końca gry. W przypadku remisu, Zdrajca bierze pierwszego rzemieślnika z lewej.

Zdrajca bierze jednego z dostępnych rzemieślników z najniższą liczbą Punktów Prestiżu i zatrzymuje go do końca gry. W przypadku remisu, Zdrajca bierze pierwszego rzemieślnika z lewej.

Odrzuć rzemieślnika z najwyższą lub najniższą liczbą punktów Prestiżu spośród dostępnych. Zdrajca nie zatrzymuje tej karty i nie jest ona brana pod uwagę podczas punktacji koncowej. W przypadku remisu, Zdrajca odrzuca pierwszego rzemieślnika z lewej.

Zdrajca bierze parę żetonów ofiar oznaczoną numerem, licząc od góry. Zdrajca zatrzymuje wszystkie żetony ofiar do końca gry. Jeśli na wskazanym miejscu nie ma żadnych żetonów, Zdrajca nie zdobywa nic.

Zdrajca bierze żeton ofiary oznaczony numerem ze środka Świątyni, licząc od od góry. Zdrajca zatrzymuje wszystkie żetony ofiar do końca gry. Jeśli na wskazanym miejscu nie ma żadnych żetonów, Zdrajca nie zdobywa nic.

Zdrajca porusza się o jeden krok na jednym z torów Nilu, wybierając ten, który odpowiada kolorowi jego najbardziej wypełnionej kolumny na płytce. W przypadku remisu, wybierz pierwszą kolumnę po lewo. Jeśli Zdrajca osiągnął już najwyższy poziom na tym torze, zignoruj tę akcję.

Zdrajca porusza się o jeden krok na jednym z torów Nilu, wybierając ten, który odpowiada kolorowi jego najmniej wypełnionej kolumny na płytce. W przypadku remisu, wybierz pierwszą kolumnę po lewo. Jeśli Zdrajca osiągnął już najwyższy poziom na tym torze, zignoruj tę akcję.

Przykład: po rozegraniu swojej tury, Fred odkrywa słój Zdrajcy. Najpierw kładzie 1 na odpowiadającej planszy zdrajcy.

Dlatego też, musi odrzucić trzecią kartę arystokraty z Pałacu, licząc od lewej.

Fred decyduje umieścić na kole akcji, zasłaniając ostatnie dostępne miejsce w tym kolorze do końca tej rundy.

Następnie umieszcza pozostały na odpowiedniej płytce Zdrajcy. Robiąc to, Zdrajca zdobywa cel przedstawionego boga i zdobędzie odpowiednią ilość PP na koniec gry.

Pasowanie i koniec rundy

Zdrajca **pasuje, jeśli jego stos słojów został wyczerpany**. Zdrajca **nie bierze słoja** spośród kolejnych dostępnych. Zdrajca umieszcza swój dysk w pierwszym rzędzie na piramidzie, jak normalny gracz, i przesuwa go tak długo, jak będziesz wykonywać swoje akcje.
Jeśli Zdrajca zdobywa surowiec, nie ma znaczenia jaki mu wręczysz. Jeśli Zdrajca zdobywa żeton ofiary, wybierz losowo jeden z woreczka. Zdrajca nigdy nie używa tych żetonów, ale zdobywa za nie Punkty Prestiżu, tak jak normalny gracz.

Kiedy zdecydujesz się spasować, weź jeden z dwóch dostępnych słojów. Jeśli Zdrajca jeszcze nie spasował umieść swój dysk w pierwszym rzędzie piramidy. Kiedy nadejdzie twój ruch, zdobądź bonusy tak jak w normalnej grze. Zdrajca pasuje **tylko jeśli nie ma już słojów** na swoim stosie.

Kiedy obaj gracze spasują, przygotuj kolejną rundę tak jak w noralnej grze, z trzema wyjątkami:

- Uzupełnij żetony ofiar w Świątyni tak aby były w niej **3 pary**. Uzupełnij środek Świątyni tak, aby znajdowały się w nim **3 żetony ofiar** ułożone w jedną kolumnę.
- Tak jak w rozgrywce dla dwóch graczy, **umieść surowce, które znajdują się na niewybranym słoju, na odpowiednich miejscach**, następnie odrzuć ten słój.
- Odsłoń **dwa nowe słoje** (zignoruj ten krok, jeśli przygotowujesz piątą rundę).
- Dobierz tyle słoi dla Zdrajcy, ile jest narysowane na kolejnej jego płytce. Nie patrz na nie.
  Przykład: podczas przygotowywania trzeciej rundy, przygotuj tyle słoi ile widnieje w dolnej części trzeciej płytki zdrajcy.

Kiedy skończy się ostatnia piąta runda, przejdź do punktacji końcowej.

Następca faraona

Tak jak ty, Zdrajca może zdobyć znacznik faraona, jeśli jako pierwszy spełni dwa wymagane warunki - posiadanie karty arystokratów i poziom konstrukcji jaki osiągnął w Komnacie Grobowej.

Punktacja końcowa

Zdobywasz swoje punkty tak jak w normalnej grze. Zdrajca zdobywa punkty tak jak w normalnej grze, w oparciu o to, co zdobył w trakcie gry, z dwoma wyjątkami.

Cele bogów

Każda płytka Zdrajcy pokazuje ikonę jednego z bogów. Jeśli Zdrajca **osiągnął lub przekroczył ten poziom, zdobywa PP za cel tego boga**. Jeśli tak nie jest, nie zdobywa punktów za cel tego boga. Zastępuje to warunki bogów, które widnieją na planszy głównej.

Arystokraci

Za każdą kartę arystokraty, którą Zdrajca posiada na koniec gry, otrzymuje wskazaną liczbę Punktów Prestiżu. Jest to liczba wskazana przez najwyższy poziom jaki Zdrajca zdobył na planszy, na której widnieją te ikony. Zastępuje to punktację, która jest przedstawiona na kartach arystokracji.
Wyjaśnienie: w bardzo rzadkim przypadku, gdzie Zdrajca nie osiągnie nawet pierwszego poziomu, każdy z jego arystokratów wart jest 6 PP.

Wygrywasz grę, jeśli suma twojego **Prestiżu wynosi więcej niż Zdrajcy**. W przypadku remisu, wygrywa Zdrajca.

Karty arystokracji

Każda z kart arystokracji posiada numer w prawej górnej części ilustracji. Znajdziesz tutaj szczegóły wszystkich kart arystokracji znajdujących się w grze.

Umiejętności stałe

Skryba [1 do 5]

Punkty Prestiżu: wszyscy Skrybowie działają podobnie. Każdy z nich wart jest 4 PP, plus dodatkowe 4 PP za każdego z dwóch bogów, otaczających dany obszar, którego udało ci się zadowolić.

Umiejętność: umiejętności Skrybów pozwalają używać ci dwóch przedstawionych surowców zamiennie. Na przykład, Skryba [1], pozwala używać tak jakby był to , i odwrotnie.

Wyjaśnienie: surowiec użyty jako opłata kosztu wejścia pozostaje taki, jaki wskazuje koło akcji. Możesz użyć żetonu ofiary, który przedstawia jeden z tych surowców tak jakby był to drugi ze wskazanych surowców.

Generał [6]

Punkty Prestiży: zdobądź 7 PP. Możesz zdobyć dodatkowe 4 PP, jeśli posiadasz znacznik faraona. Możesz zdobyć kolejne 4 PP, jeśli posiadasz znacznik pierwszego gracza.

Umiejętność: kiedy pasujesz, przesuń swój dysk o jedno miejsce dalej w rzędzie na piramidzie czasu i zdobądź wskazany bonus.
Wyjaśnienie: jeśli jest pora na twój ruch, przesuwasz swój dysk normalnie, o jedno pole. Jeśli jesteś pierwszym graczem, który spasował, zdobywasz znacznik pierwszego gracza. Ta umiejętność nie ma żadnego efektu, jeśli spasowałeś nie spasowałeś jako pierwszy.

Architekt [7], Wysoka Kapłanka [8], Majster [9], Wódz Attyki [10]

Umiejętność: możesz użyć dowolnego surowca, aby opłacić koszt wejścia na danym obszarze. Ten surowiec uważany jest jako własny kolor, nie jako surowiec przedstawiony na kole akcji.

Sędzia [11]

Umiejętność: możesz użyć dowolnych surowców w Pałacu, zamiast pięciu różnych, które są normalnie wymagane. Nie zmienia to faktu, że musisz opłacić. koszt wejścia tak jak zawsze.

Wielki Wezyr [12]

Punkty Prestiżu: zdobądź 3 PP. Możesz zdobyć dodatkowe 3 PP za każdą kartę arystokracji jaką posiadasz, wliczając Wielkiego Wezyra.

Umiejętność: ten arystokrata nie zapewnia żadnej umiejętności.

Raz na rundę

Lekarz [13]

Punkty Prestiżu: zdobądź 6 PP. Możesz zdobyć dodatkowe 2 PP za każdego rzemieślnika z różną liczbą PP na karcie.

Umiejętność: raz na rundę możesz wykonać akcję w Warsztacie, nawet jeśli nie ma już wolnych miejsc na kole. Nie zmienia to faktu, że musisz opłacić koszt wejścia tak jak zawsze.

Główny Dostawca [14]

Punkty Prestiżu: zdobądź 6 PP. Możesz zdobyć dodatkowe 2 PP za każdy poziom osiągnięty w Komnacie Grobowej.

Umiejętność: raz na rundę możesz wykonać akcję w Komnacie Grobowej nawet jeśli nie ma już wolnych miejsc na kole. Nie zmienia to faktu, że musisz opłacić koszt wejścia tak jak zawsze.

Wysoki Kapłan [15]

Punkty Prestiżu: zdobądź 6 PP. Możesz zdobyć dodatkowe 2 PP za każdy żeton ofiary jaki posiadzasz.

Umiejętność: raz na rundę możesz wykonać akcję w Świątyni nawet jeśli nie ma już wolnych miejsc na kole. Nie zmienia to faktu, że musisz opłacić koszt wejścia tak jak zawsze.

Gubernator [16]

Punkty Prestiżu: zdobądź 5 PP. Możesz zdobyć dodatkowe 3 PP za każdy tor Nilu, na którym osiągnąłeś najwyższy poziom.

Umiejętność: raz na rundę możesz wykonać akcję na Nilu nawet jeśli nie ma już wolnych miejsc na kole. Nie zmienia to faktu, że musisz opłacić koszt wejścia tak jak zawsze.

Czarownica [17]

Punkty Prestiżu: zdobądź 3 PP. Możesz zdobyć dodatkowe 3 PP za każdego z pięciu bogów, którego udało ci się zadowolić.

Umiejętność: raz na rundę możesz wymienić żeton podstawowego surowca na żeton innego podstawowego surowca.

Wyjaśnienie: możesz wymienić żeton ofiary, który oznacza jeden z pięciu podstawowych surowców. Możesz użyć tej umiejętności kiedy pasujesz i wybierasz jeden z dostępnych słojów.

Skarbnik [18]

Punkty Presiżu: zdobądź 8 PP. Możesz zdobyć dodatkowe 2 PP za każde Srebro jakie posiadasz.

Umiejętność: raz na rundę możesz wymienić jeden surowiec podstawowy na Srebro. Wyjaśnienie: możesz wymienić żeton ofiary. który oznacza jeden z pięciu podstawowych surowców. Możesz użyć tej umiejętności kiedy pasujesz i wybierasz jeden z dostępnych słojów.

Nauczyciel [19]

Punkty Prestiżu: zdobądź 7 PP. Możesz zdobyć dodatkowy 1 PP za każdy surowiec podstawowy jaki posiadasz.

Wyjaśnienie: twoje żetony ofiar, oznaczające jeden z pięciu podstawowych surowców, liczą się na poczet tego bonusu.

Umiejętność: raz na rundę, kiedy zdobywasz słój, zdobywasz jeden wybrany surowiec podstawowy.

Wyjaśnienie: Możesz użyć tej umiejętności kiedy pasujesz i wybierasz jeden z dostępnych słojów.

Dyplomata [20]

Punkty Prestiżu: ten arystokrata warty jest tyle PP, ile inny wybrany przez ciebie arystokrata, jakiego posiadasz.

Umiejętność: raz na rundę możesz odrzucić słój, który właśnie zdobyłeś. W zamian możesz dobrać trzy dowolne surowce podstawowe.

Wyjaśnienie: Możesz użyć tej umiejętności kiedy pasujesz i wybierasz jeden z dostępnych słojów.

Umiejętności natychmiastowe

Naczelnik [21]

Umiejętność: kiedy pozyskujesz tego arystokratę, przesuń się o trzy miejsca na torze/torach Nilu własnego wyboru i zdobądź dwa Srebra. Jest to jedyny bonus tej karty.

Naczelnik [22]

Umiejętność: kiedy pozyskujesz tego arystokratę, zdobywasz 2 bonusowe żetony ofiar i przesuwasz się o dwa miejsca na torze/torach Nilu własnego wyboru. Jest to jedyny bonus tej karty.

Wyjaśnienie: żetony ofiar mogą zostać dobrane ze środka Świątyni lub losowo z woreczka z ofiarami.

Naczelnik [23]

Umiejętność: kiedy pozyskujesz tego arystokratę, zdobądź jedną z czterech dostępnych kart rzemieślników, lub losową ze stosu, i otrzymaj jedno Srebro. Jest to jedyny bonus tej karty.

Wyjaśnienie: zdobywasz surowce i słoje narysowane na karcie rzemieślnika.

Naczelnik [24]

Umiejętność: kiedy pozyskujesz tego arystokratę, zdobądź jedną z czterech dostępnych kart rzemieślnikow, lub losową ze stosu i otrzymaj dwa bonusowe żetony ofiar. Jest to jedyny bonus tej karty.

Wyjaśnienie: zdobywasz surowce i słoje narysowane na karcie rzemieślnika. Żetony ofiary mogą zostać dobrane ze środka Świątyni lub losowo z woreczka z ofiarami.

Naczelnik [25]

Umiejętność: kiedy pozyskujesz tego arystokratę, przesuń się o jeden krok w Komnacie Grobowej, i otrzymaj jedno Srebro. Jest to jedyny bonus tej karty.

Naczelnik [26]

Umiejętność: kiedy pozyskujesz tego arystokratę, przesuń się o jeden krok w Komnacie Grobowej i otrzymaj jeden bonusowy żeton ofiary. Jest to jedyny bonus tej karty.

Wyjaśnienie: żeton ofiary może zostać dobrany ze środka Świątyni lub losowo z woreczka z ofiarami.

Podsumowanie

Gracze wykonują tury w kieurnku wskazówek zegara.
W swojej turze gracz może:

- Wykonać jedną akcję
- Spasować

Wykonanie akcji

- Opłać koszt wejścia na kole,
- Następnie opłać koszt akcji danego obszaru

Koszt wejścia może być częścią kosztu akcji.

Pasowanie

- Wybierz jeden z dostępnych słojów,
- Umieść swój dysk na piramidzie,
- Kiedy kolejka wraca do ciebie, zdobądź bonus.

Koniec rundy

Następuje, gdy wszyscy gracze spasowali.

Nowa runda

- Usuń wszystkie żetony z koła akcji,
- Uzupełnij żetony w Świątyni,
- Obróć koło akcji o jeden stopień w kierunku wskazanym przez znacznik kierunku,
- Odsłoń nowe słoje,
- Odśwież wszystkich arystokratów z umiejętnościa do normalnej pozycji.

Koniec gry

Gra kończy się z końcem piątej rundy. Gracz z największą ilością PP wygrywa. W przypadku remisu, wygrywa gracz ze znacznikiem faraona, a jeśli nikt go nie posiada, wygrywa gracz, który ma najwięcej surowców/żetonów ofiar na koniec gry. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się wygraną.

Wyróżnienia

Projektanci chcą podziękować Le FLIP de Parthenay za ich odbiór gry Pharaon, Clémentowi za wiarę w projekt, oraz Sebowi i Christine, za ich faraoniczną pracę nad grą.
Christine pragnie podziękować Clémentowi oraz Sébastien za odnowienie jej wiary, swoim rodzicom, których bardzo kocha, i Maël za wsparcie przez cały czas trwania projektu.
Catch Up Games dziękuje Sylvainowi, Henriemu i Christine. The Shrubburo, Maël, Matthieu, Fred, Alex, Laurent, Seb, Denis, JB i wszystkim pozostałym przyjaciołom, którzy pomogli nam testować grę.

Objaśnienie symboli

Zapłać jeden surowiec Agrokultury.

Zapłać jeden surowiec Budownictwa.

Zapłać jeden surowiec Handlu.

Zapłać jeden surowiec Szlachetności.

Zapłać jeden surowiec Sprawiedliwości.

Zapłać jeden z pięciu podstawowych surowców.

Otrzymaj jeden surowiec Agrokultury.

Otrzymaj jeden surowiec Budownictwa.

Otrzymaj jeden surowiec Handlu.

Otrzymaj jeden surowiec Szlachetności.

Otrzymaj jeden surowiec Sprawiedliwości.

Otrzymaj jeden z pięciu podstawowych surowców.

Otrzymaj jedno Srebro, symbol mądrości. Zastępuje wybrany surowiec podstawowy.

Otrzymaj jeden losowy słój.

Znacznik pierwszego gracza.

Znacznik faraona.

Otrzymaj jeden bonusowy żeton ofiary ze środka Świątyni bądź losowo z woreczka z ofiarami.

Żeton ofiary.

Karta rzemieślnika.

Karta arystokraty.

Warsztat.

Komnata Grobowa.

Nil.

Pałac.

Świątynia.

Bóg otaczający Warsztat.

Bóg otaczający Komnatę Grobową.

Bóg otaczający Nil.

Bóg otaczający Pałac.

Bóg otaczający Świątynię.

Jeden z pięciu bogów na planszy.

Przesuń swój dysk o jedno miejsce do góry na jednym ze wskazanych torów na Nilu.

Przesuń swój dysk o jedno miejsce do góry na jednym dowolnym torze na Nilu.

Tor na Nilu, na którym osiągnąłeś przynajmniej pierwszy poziom.

Tor na Nilu, na którym osiągnąłeś trzeci poziom.

Krok w Komnacie Grobowej.

Koło akcji.

Piramida czasu.